1. Il modello conoscitivo

1.1 Il modello fisico

Il "modello fisico" nell'arte e nella progettazione, ha da sempre giocato un ruolo importante nello sviluppo, nella presentazione e nella sedimentazione di un'idea.

Nella fase ideativa il modello deve essere adattabile e non servire solo per fissare l'idea progettuale in un determinato momento sotto forma di oggetto tridimensionale. È importante che possano essere eseguiti aggiustamenti e modifiche e non vincolare ed inibire il processo creativo solo perché sono stati impiegati tempo ed energie per realizzare il modello stesso. La qualità del progetto finale può, pertanto, dipendere dalla facilità con la quale il modello fisico può essere manipolato ed adattato.

Il ruolo del modello fisico come sintesi finale di un'idea è centrale in molte architetture realizzate a partire dal Rinascimento.

Usare il modello per riassumere le caratteristiche di un progetto era una pratica abituale per tutte quelle realizzazioni che avrebbero richiesto un tempo più lungo della vita dell'architetto o del costruttore. Era un modo per assicurarsi che gli schemi costruttivi in grande scala fossero completati secondo gli intendimenti iniziali[2].

1.2 Significato attribuito al "modello" a partire dal Rinascimento

In epoca rinascimentale, secondo Gaspare De Fiore[3], con il termine "modello" si indicava il disegno definitivo (preparato dopo lo schizzo e lo studio), ma in scala ridotta, dell'opera d'arte da eseguire per conto del committente. Il "modello", infatti, era allegato al contratto stesso fra artista e committente.

Lo stesso Vasari nelle sue *Vite* evidenzia come l'uso dei modelli fosse una pratica abituale nella produzione dell'architettura, infatti «...hanno gli uomini di queste arti chiama-

[2] R. Baker, *Designing the future. The computer transformation of reality*, Thames and Hudson, Hong Kong, 1993, p. 48.

[3] G. De Fiore, *"Modello"*, lemma del *Dizionario del Disegno*, La Scuola Editrice, Brescia, 1967, p. 386.